**[삼성 Display] 합격 자기소개서**

**직무 : Technology**

**Q. 삼성디스플레이를 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오.**

(700자 이내)

학부 시절 기계공학을 전공하며, 수업을 통하여 생긴 기계진동과 제어 분야에 대한 관심으로 자연스레 대학원에 입학하였습니다. 대학원에 입학하여 맡은 프로젝트는 대학 전공과는 다른 광학 분야에 관련되어 있었습니다. 해당 프로젝트를 수행하기 위하여 스스로 고등학교 물리 수업 이후로 접해본 적 없던 빛의 거동에 대한 지식을 쌓았습니다. 광학설계 프로그램인 CODE V의 경우 다룰 줄 아는 사람이 없었기 때문에 교육 프로그램을 찾아 들으며 프로젝트를 수행하였습니다. 기계공학과 광학 분야에 대한 전문성을 살리기 위하여 자연히 디스플레이 산업에 종사하기를 희망하였고, 해당 산업의 개발을 선도하는 삼성 디스플레이에 지원하게 되었습니다.

제가 학부연구생 및 석사 기간 동안 맡았던 프로젝트는 진동/제어/광학 분야에 관련되어 있습니다. 광원/기구개발의 세부직무인 광학구조 개발 및 광학 시뮬레이션과 3D기구설계 및 금형제작/해석에 관련하여 직접적인 연구 경험이 있습니다. 또한 CAE의 세부직무인 기구 구조/충격/진동/광해석에 관련하여 연구한 바 있습니다. 이에 활용할 수 있는 MATLAB/ANSYS/CATIA/CAD/CODE V 프로그램 사용 경험은 해당 직무에 도움이 될 것입니다. 기계 분야와 광학 분야에 대한 융합적인 이해를 기반으로 저원가/고효율 제품 개발을 위한 광학/기계 구조 설계 및 검증 직무를 맡고 싶습니다.

**Q 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (※작품속 가상인물도 가능)**

(1500자 이내)

학창 시절을 돌이켜 보면, 저는 조금은 별난 학생이었습니다. 가로수가 좋아 등굣길이 즐거웠고, 선생님이 좋아 수업시간이 즐거웠습니다. 좋아하는 선생님들의 수업시간이 즐거웠고, 하교 후에는 친구들과 노는 시간이 즐거웠습니다. 종종 좋아하지 않는 과목도 있었지만, 선생님들이 좋아 거의 모든 수업을 열심히 들었고 이 때문에 수업이 끝난 후에는 애써 공부에 연연하지 않을 수 있었습니다. 수업시간에 모든 내용을 이해하려고 노력하는 습관은 저를 여기까지 이끌어 주었습니다. 저는 이처럼 가치 있는 순간을 놓치지 않고 집중하여 꾸준히 나아가려 노력하는 성향을 가지고 있습니다. 중요한 순간의 선택과 집중을 통해 업무를 수행하면 지치지 않고 목표점에 도달할 수 있다는 것이 저의 인생철학입니다. 이러한 철학을 만들어 준 것이 학창시절의 은사님들이라고 생각합니다.

고등학교 1학년 때 학생들을 진심으로 대해주시던 수학 선생님이 계셨습니다. 선생님께서는 단순히 학생들에게 지식을 전달해 주려고 하시는 것이 아니라, 학생들이 크고 작은 어려움에 처했을 때 진심으로 이해해주고 아낌없는 조언을 주던 분이셨습니다. 중학교 때까지 수학에 큰 관심이 없던 저는, 선생님이 좋아 수업을 열심히 들었습니다. 1학기 때는 중학교에서 배운 내용을 잘 기억하지 못하여 따라가는데 어려움이 있었지만, 2학기 때부터 저절로 실력이 늘어 중간고사, 기말고사 모두 100점을 맞았습니다. 이 일을 계기로 수학에 관심이 생겨 이과에 진학하게 되었고, 고등학교 2, 3학년때 접한 물리와 지구과학에 대한 흥미로 항공우주 및 기계공학 전공을 선택하였습니다.

남들처럼 굴곡있고 화려한 인생을 살진 않았지만, 저는 제가 선택한 길을 묵묵히 걸어왔습니다. 좋아하는 일을 선택했기 때문에 크게 애쓰지 않고 즐겁게 걸어올 수 있었습니다. 저의 이러한 성향을 볼 때, 직업 선택에 있어서 관심과 직무의 연결성은 무엇보다 중요하다고 생각합니다. 대학원에서 쌓은 기계공학과 광학 분야에 대한 전문성을 살려 삼성디스플레이에서 연구원으로서 앞으로 나아가고 싶습니다.

**Q. 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한 가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다.**

**(1000자 이내)**

최근 사회이슈인 ‘디지털세탁업’, ‘푸드포르노’, ‘인터넷방송’ 등은 모두 ‘SNS’라는 하나의 연결고리에 묶여 있습니다. SNS는 저희 세대의 20대를 함께하는 시대적인 이슈입니다. SNS는 젊은 세대들의 생활 방식을 바꾸고있습니다. SNS에 올려진 음식사진과 후기를 통해 식당을 선택하고, 인터넷방송을 통하여 개인이 하나의 기업처럼 브랜드 가치를 높여나가며, 젊은 세대를 타겟으로 하는 제품은 SNS를 광고 매개체로 선택합니다. 다양한 방식으로 SNS가 개인의 삶에 녹아듦으로써 사람들은 하루 일과의 대부분을 SNS 정보 전달 매개인 디스플레이 기반 전자기기와 함께 보냅니다.

레스토랑 평가지 ‘저겟 서베이’에서 진행한 설문조사에서는 소셜미디어 이용자의 75%가 “음식 사진을 고려해 식당을 선택한다”고 답변했습니다. SNS 열풍에 따라 사진과 동영상 등 ‘보여지는 것’에 집중하게 되는 사회 현상은 디스플레이 산업과 직접적으로 연결됩니다. 소비자의 전자기기 선택 기준이 이미지 품질로 옮겨감에 따라 고품질 디스플레이 기기에 대한 해상력과 시야각 등의 개선이 요구됨은 물론, 3D, 투명 디스플레이, 플렉서블 디스플레이 등의 차세대 디스플레이 기술의 개발 또한 필수적이라고 생각합니다. 특히 형태의 변형이 가능한 플렉서블 기술의 경우, 스마트 폰을 비롯한 웨어러블 스마트 기기, 자동차용 디스플레이 및 디지털 사이니지 등의 분야에 적용 가능한 혁신 기술입니다. 이러한 혁신 기술에 대한 연구는 향후 디지털 산업의 다양한 분야에서 주도적인 역할을 차지할 수 있는 열쇠라고 생각합니다.